

Vorschau

Die Dinge die da kommen werden ...

Testberichte zu: Journey to the planets. The Count. Atmos II.
Ogre und anderen ...

Buchvoretellung: ATARI Peaks und Pokes

Neue Serie: Basic für Anfänger

Software: Saequest. Dr. Tom's Castle. The big Quest.
Speedscript incl. Referenzkarte als Abobonus!

Tips & Tricks zu: Tecno Ninja. Chimere. Crystal Reider ...

Das übliche: PD-Software. Kontaktadressen. Bastelecke.
Leserbriefe. Kleinanzeigen. Musik u.v.m

Anzeige

Anzeige

Sonderangebote:

1. The Print Shop, das legendäre Druckprogramm. Mit deutscher Anleitung. Referenzkarten, farbigem Druckerpapier usw. Disk, DM 29.80
2. Wizerde Crown, ein super Rollenspiel von SSI-Software. Kampfen Sie gegen Monster, erforschen Sie fremde Welten! Disk, DM 19.80
3. Atmos II, ein hervorragender Macro-Assembler, geliefert incl. deutschem 6502-Programmierbuch (über 200 Seiten!). Disk, DM 29.80
4. Rubberball, der hüpfende Gummiball in der Klimaanlage. Weichen Sie den Gefahren aus! Disk, DM 19.80
5. Journey to the planets, erforschen Sie fremde Planeten und lösen Sie deren Rätsel! Ein tolles Actionadventure! Modul, DM 19.80

Achtung: Alle Angebote nur solange Vorrat reicht!

Bezug: KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4, Tel. 06181/87539

ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN



unabhängig - überregional



8/90

2. Jahrgang

DM 8,-

Hawkquest

- Das Mega-Spiel im Test

Wir über uns

- K.E.-Soft-Story Teil II

Tips & Tricks

- Tecno Ninja, Abenteuer in Schottland

Software:

- Spurfalle
- Castlemania
- Textleser & -schreiber
- Flug 747 und mehr ...



Mit Diskette im Heft

BestNr	Bezeichnung	Dtrg	Kurzbeschreibung	Preis
HW-001	Floppy Paket	----	1050 + 12*ZONG + 1 VP-Spiel	329,-
VP-007	Antquest	DISK	Quiz für bis zu vier Spieler	15,90
HS-001	Atmae II	DISK	Macroassembler mit 6502-Buch	29,-
HS-002	Atext 1.1	DISK	Textverarbeitungssystem	29,-
VP-009	Die Außerirdischen	DISK	Deutsches Grafikadventure	19,80
VP-010	Cultivation/Chromatic	DISK	Zwei Größelspiele	19,80
DV-003	"Der böse Mann" Maxi	----	Techno-House	8,-
DV-001	Diskettenaufkleber	----	100 St. incl. Schreibschutz	1,-
VP-001	Drag	DISK	Ein Frosch auf Diamantenjagd	15,90
VP-006	Dradis	DISK	Der Superhit im Quartformat	15,90
DV-006	Druckerpapier	----	100 Bl. farbig/200 Bl. weiß	3,-
AS-005	A Hacker's Night	DISK	Hackerspaß für lange Nächte	15,90
AS-001	Herbert II	DISK	Die kleine Ente ...	24,90
US-001	Journey to the Planets	CART	Actionadventure	19,80
DV-004	KE-Soft Game Music #1	KASS	ATARI-Musik auf Kassette	9,90
LS-001	LDS "C." Emulator	DISK	Kess.-Prg. auf Disk kopieren	22,80
VP-004	Oblitroid	DISK	Actionadventure. 170 Screens	19,80
US-004	The Print Shop	DISK	Mit deutscher Anleitung	24,90
AS-002	Pungoland	DISK	Retten Sie das Ei	24,90
AS-003	Pyramidos	DISK	Monumentaladventure	24,90
RS-001	Rubberbell	DISK	Großer Hupfpaß	22,80
VP-003	Sogon	DISK	Das tödliche Kistengeschicks	14,80
AS-004	Tales of Dragons ...	DISK	Die Hohlmenschen	15,90
VP-008	Tecno Ninja	DISK	Action auf Sercendor ...	24,80
US-002	The Count	DISK	Engl. Grafikadventure	19,80
VP-005	Tobot/Bros	DISK	Zwei Spiele auf einer Disk	19,80
US-003	Voodoo Castle	DISK	Engl. Grafikadventure	19,80
US-005	Wizards Crown	DISK	Fantastisches Rollenspiel	19,80
VP-002	Zador, Update Version	DISK	Chinesische Weisheit ...	15,90
MG-P01	ZONG 04/89-08/89	DISK	Paket der Diskettenmagazine	30,-
MG-P02	ZONG 09/89-12/89	----	Vier Ausgaben als Paket	8,-
MG-012	ZONG 01/90	----	Die einzige deutsche ATARI-	8,-
MG-022	ZONG 02/90	----	8-Bit Zeitschrift! Monat-	8,-
MG-032	ZONG 03/90	----	lich News, Tests, Tips, An-	8,-
MG-042	ZONG 04/90	----	zeigen und Software! Mit	8,-
MG-052	ZONG 05/90	----	beiliegender Programmie-	8,-
MG-062	ZONG 06/90	----	rette! Kein Abtippen mehr!	8,-
MG-072	ZONG 07/90	----		8,-
MG-082	ZONG 08/90	----		8,-
DV-002	"Zong" Maxisingle	----	Techno-Pop & Pizze	8,-

Für Versandkosten werden, unabhängig von der Bestellmenge, DM 4,- berechnet. ZONG-Abonnenten, die ihre Bestellung zusammen mit der aktuellen Ausgabe bekommen möchten, zahlen nur DM 2,- Versandkosten. Die Versandkosten entfallen ganz, wenn NUR ein- oder mehrere ZONG-AUSGABEN oder NUR EINE INFODISKETTE bestellt werden. Die Bezahlung kann per Vorauskassa (Bar, Scheck oder Überweisung) oder per Nachnahme (- 2,90/4,- NN-Gebühr) erfolgen. Bestellungen werden schriftlich oder telefonisch entgangensnommen.

KE-SOFT, Frankenstr. 94, 6457 Maintal 4, Telefon 0 61 81 / 8 75 39
 Brieferbindung Volksbank Hanau, Kto-Nr. 50099903 BLZ 506 900 00



Internes	Vorwort / News	05
	Kontaktadressen	22
	Hitparade	22
	PD-Service	27
	Vorschau	28
Allgemeines	Impressum	04
	Inhalt Wuhlkiste	04
Testberichte	Lesertest: Dredis	07
	LDS "C." Emulator	07
	Head over Heels	08
	Specs Rider	09
	Hawkquest	10
	Robot Knights	12
	Lesertest: American Road Race	13
Storie	KE-Soft stellt sich vor	14
Serien	Turbobasic XL	18
	ZONG-Lexikon	20
	ZONG-Kochbuch	20
	PD-Software	21
Software	Programmdiskette	15
	Flug 747	16
	Little Adventure	17
	Castlemania	17
	Spurfolge	17
	Textleser & Textschreiber	17
	Musikbonus	17
Tips & Tricks	Abenteuer in Schottland	23
	Tecno Ninja	23
	Grafikspielereien	24
	Gesucht/Gefunden	24
Das Forum	Leserbriefe	06
	Angebote	25
	Gesuche	26
Inseranten	KE-Soft	02, 28



Impresum

Herausgeber:
KE-Soft

Redaktion:

K. Ezcan (K.E.), M. Becker (M.B.), M. Plejler (M.P.)

Freie Mitarbeiter:
S. Dorlech (S.D.), M. Wuhl (M.W.)Anschrift der Redaktion:
KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4
Telefon: 06181/87539

Erscheinungsweise:

Das ZONG-Magazin mit Programmdiskette für Atari XL/XE Computer erscheint monatlich bei KE-Soft. Erscheinungstermin ist jeweils der 1. des Erscheinungsmontats. Abonnenten erhalten das Magazin zu diesem Termin. Der Preis für eine Ausgabe beträgt DM 9,— incl. Porto, Verpackung und Versandkosten (bei KE-Soft). Bei Nachnahmebestellung werden DM 2,90 Nachnahmegebühr berechnet. Das Jahressabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,— incl. Porto und Verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezahlt. Es verlängert sich automatisch. Vervielfältigungen jeglicher Art sind nur mit schriftlicher Genehmigung von KE-Soft gestattet!

Manuskript- und Programmeinsendungen:

Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten oder Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendungen. Eine Gewähr für die Richtigkeit oder Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht immer übernommen werden.

Werbeanzeigen:

Große	Im Heft	Umschlag/Mitte	Große	Im Heft	Umschlag/Mitte
1/1	50,—	80,—	1/4	20,—	30,—
1/2	30,—	50,—	1/8	15,—	20,—

Inhalt der Wühlkiste:

Kassettensoftware: Blinky Scary School, Chamera, Despatch Rider, Escape from Doomworld, Fantastic Soccer, Gunfighter, Gunlaw, Head over Heale, Henry's House, Mr Dig, Nightmares, Panik, Robot Knights, Sidewinder, Space Rider, Space Wars, Speed Zone, Spooky Castle, Storm, Tension, Thrust, Touch.
Diskettensoftware: Tales of Dragon & Cavemen.
Literatur: Das große Spielebuch 1. ANALOG-No.: 4/88, 9/88, 10/88, 12/88, Listings aus ANALOG-Heften, 2. Happy Computer XL/XE-Sonderheft, Atari-Magazine: 1.5/87 5.10/88, 1-3,5-12/89 (2 Stk. = 1 Griff)

Hallo Leute!

Ich weiß zwar nicht, wieviele dieses Heft zum richtigen Zeitpunkt, d.h. zum Erscheinungstermin, lesen, da viele sicherlich gerade ihren Bauch in die Sonne hängen, aber ich hoffe, daß diejenigen, die gerade nicht im Urlaub sind, sich trotzdem mal ab- und zu ein wenig Atari setzen um ein kleines Spielchen zu wagen oder ein wenig kreativ zu sein.

Ich muß euch ehrlich sagen, daß ich diesen Satz da oben ziemlich dämlich (nenn' mich nicht dämlich!) finde, aber was interessiert das schon ...

Apropos Urlaub: Auch wir brauchen mal Urlaub, und zwar vom 6. - 16. August (1990). Falls ihr also etwas bestellen wollt, tut das bitte vorher (oder nachher!). Natürlich warfen wir eure Briefe in dieser Zeit nicht weg, es mecht also nichts, wenn trotzdem einer einkommt.

Hebt ihr es eigentlich schon gemerkt? Nein? Na denn eben nicht! Ich frage am besten weiter unten nochmal.

Als kleine Abwechslung findet ihr in dieser Ausgabe einen Aufkleber vom bösen Mann, dessen Platte man euch bei uns kaufen kann. Hubech, nicht?

An Neuheiten gibt's leider nichts, was angesichts des Wetters auch kein großes Wunder ist. Aber tröstet euch, in den nächsten Ausgaben braucht ihr die Neuheiten nicht zu missen ...

Hebt ihr's jetzt endlich gemerkt? Ab sofort sind alle ZONG-Texte im Blocksetz geschrieben. Was das ist? Schaut euch doch mal den rechten Textrand an. Nein, nein: Ihr müßt eure Texte nicht so schreiben, das übernehmen wir für euch.

Pach, beim ANC-Verlag meldet sich (mal wieder) keiner. Wie war's, wenn wir alle mal ganz laut "DANKE, ARMIN!" rufen?

Neben dem berühmten (?) CASTLEPANIA findet ihr in dieser Ausgabe noch ein kleines Adventure, ein Geschicklichkeitsspiel namens "SPURFALLE", einen Mini-Flugsimulator, einen nützlichen Textleer/schreiber sowie den üblichen Musikbonus.

Was's schon immer mal interessiert hat: Auf Seite 14 stellt sich das KE-Soft-Team vor.

Mit dieser Ausgabe beenden wir (nein, nicht ZONG) die Serie "ZONG-LEXIKON". Wir hoffen, daß die neue Serie (ab der nächsten Ausgabe) bei euch Anklang findet.

Warum wir diesmal kein schönes Bild über m Vorwort haben? Nun, auch unser netter Zeichner macht wohl gerade Urlaub, schade!

Wüßtet ihr eigentlich schon, daß es "AIRBALL" und "DARK CHAMBERS" als Module für unseren kleinen gibt? Nein? Nun, wartet's mal ab! (Bei mir Zuhause liegen sie gut!). Einen ausführlichen Testbericht gibt's dann in einer der nächsten Ausgaben.

So, jetzt langt's mir (auch wahrscheinlich auch), Hiermit ist das Vorwort beendet. Guten Abend.

Leserbriefe



Hallo dann auch von mir hier !!!
Ich besitze zwar erst drei Ausgaben von ZONG!, aber ich bleibe auch auf jeden Fall auch weiterhin treu (falls ihr mich nicht enttauscht). Und auch sofort beginnen meine Fragen an Euch:

- 1) Warum legt Ihr die Programm-Diskette nicht einfach so bei, anstatt diese immer einzukleben. Beilagen hatte zwei Vorteile: Das Heft wird nicht mehr beschädigt und die Diskettenhüllen kleben in der Box auch nicht mehr zusammen.
- 2) Wird man bei TECHNO NINJA, sofern alle 10 Level bestanden sind, auch ordentlich belohnt? Denn dieses Game gehört nicht zu den leichtesten (bis bisher in Level 6 gewesen).
- 3) Warum befinden sich Eure Low-Budget Disketten nicht in Euren Preislisen. Diese Diskettensorte ist wirklich super. De kann man für vier Mark viel erwerben (ich besitze bisher drei, beim Compy-Shop erworben).
- 4) Wieviele Diskettektoren darf ein Programm höchstens belegen, wenn man es als Programmeinsendung auf das ZONG-Magazin bringen will? Dürfen diese Programmeinsendungen auch aus 100% Maschinensprache bestehen?
- 5) Teuscht Ihr auch PD-Disketten mit Nicht-Mitgliedern des ZONG-Clubs, oder nicht?
- 6) Warum bringt Ihr nicht zwei Musik-Boni auf eine ZONG-Ausgabe?
- 7) Ist bei der Vollpreisversion von DRAG der zweite Level mit dem von der Demoversion identisch?
- 8) Was können Abo-Beilagen so sein, was waren diese bisher und wie oft liegen diese in ZONG bei? Sind bei den Paketen die Abo-Beilagen dabei oder nicht?

So, das waren erstmal Fragen. Na nun setzt Euch brav hin und erledigt euren Job (ist dies nur ein Nebenberuf oder macht Ihr das hier Hauptberuflich?). Wie ist es eigentlich mit den Ami-Spielen, die Ihr in Eurer Infodisk 12 erwähnt. Erhält man diese nur im ZONG-Club? Eine letzte Frage: Wieso gibt es zu OBLITROID keine Demoversion?

Marius Roemer

ZONG-Redaktion:

Fragen über Fragen und hier unsere Antworten in Kurzform:

- 1) Die Diskette könnte sonst beim Transport herausfallen! 2) Das wird hier nicht verreten, die Spannung muß bleiben! 3) Wir haben sie vom Markt genommen (aus verkaufstaktischen Gründen). 4) Vollkommen egal, wenn sie nur gut genug sind! 5) Tauchen ja! Verkaufen nein! 6) Wenn ihr eine anständige Musikboni programmieren würdet, hätten wir euch evtl. 2 pro Ausgabe. 7) Nein, der Level ist nicht identisch!
 - 8) Abbeilagen können Aufkleber, zusätzliche Programme, oder andere nützliche Sachen rund um den Computer sein. In den Paketen sind sie nicht enthalten (Ausnahme: 12/89).
- In der jetzt erhältlichen Infodisk 14 ist die USA-Software einzeln aufgeführt, hier eine Kurzzliste: The Print Shop, The Count, Voodoo Castle, Journey to the planets (Modul), Wizards Crown.
Zu Oblitroid gibt es, wie auch zu Techno Ninja, keine Demoversion, de beide Spiele zu komplex sind.
Ich hoffe, wir konnten dir helfen!




Leertest: Dredie

- Eingeseendet von Martin Timmermann -

Dredie ist eine leicht veränderte Umsetzung des Spielhallenhits TETRIS. Aufgabe ist es, kleine geometrisch geformte Teile, welche in die Spielfläche fallen, durch geschicktes Rotieren und Positionieren so in des Spielfeld einzubauen, daß diese eine 10-teilige Linie komplettieren. Je nach Schwierigkeitsgrad ändert sich die Spielgeschwindigkeit und die Anzahl der zu bildenden Linien.
Der Hauptunterschied zu TETRIS besteht darin, daß Dredie einen Zweispieler-Modus hat, wobei beide Spieler parallel operieren können. Was im Hinblick auf den Original-Spielautomaten fehlt, ist die Vorschau auf das folgende Teilchen.

Die Bewertung

Die Grafik von Dredie ist simpel aber gut, sprich: Ohne Ruckeln. Der Sound besteht aus einer schlichten Melodie, welche allerdings bei längerem Spiel nervtötend sein kann. Ausschalten kann man ihn dann nur mit Hilfe der TV-Fernbedienung. Einige zum Spiel passende Soundedeffekte gibt es auch, was sich wirklich positiv auf den Spielspaß auswirkt.
Der Hauptunterschied zum Original TETRIS ist das Fehlen des Vorschau-fensters. Ein solches hatte mit Sicherheit den Kombinationseufwand und den Spielspaß erhöht. Auch eine Peusenfunktion ist im Programm nicht vorgesehen, was einen schonmal in erhebliche Schwierigkeiten bringen kann. (Anm.d.Red.: Versuch's mal mit CTRL-I)
Alles in allem ist aber mit DREDIE die Idee vom Original-Automaten am besten umgesetzt worden. Wer schon von diesem euchtig war, kann sich DREDIE getrost zulegen, ohne vorher irgendeine der vielen anderen Versionen getestet zu haben. Der Preis von DM 15,90 ist mit Sicherheit angemessen. Allein die Einteilung des Games in diverse Level hebt DREDIE von allen anderen TETRIS-Umsetzungen positiv ab.

KE-Soft, Disk, DM 15,90 (bei KE-Soft)			
Grafik / Animation ...	vvvvvvvvvv	=09	
Sound / Musik	vvvvvvvv	=07	
Spielspaß	vvvvvvvvvvvv	=13	
Preis / Leistung	vvvvvvvvvvvv	=13	
Gesamtbewertung	vvvvvvvvvvvv	=12	

M.T.



LDS "C." Emulator

Mit Hilfe dieses Programmes ist es möglich, Kassettenprogramme auf Diskette lauffähig zu machen, um somit die ewig lange Ladezeit zu sparen. Den Programm wird auf Diskette mit Anleitung geliefert und beinhaltet ein Kees/Disk-Kopierprogramm sowie den Emulator. Bei einigen Tests mit verschiedenen Kassetten ließen sich alle Programme problemlos überspielen (z.B. auch ZYBEK). Insgesamt also sehr nützlich!

LDS, Diskette, DM 22,80 (bei KE-Soft), Bewertung: vvvvvvvvvvvvvv=13



Head over Heels

"Head" und "Heels", zwei, die eigentlich zusammengehören, sind getrennt und in dunkle Kammern eingesperrt worden. Aufgabe ist es, beide aus dem gefährlichen Schloß in die Freiheit zu leiten, damit sie sich dort wiedervereinigen können. Danach müssen nur noch ein paar fremde Planeten besucht werden, um ein paar Kronen zu finden und schon hat man's geschafft.

In der Tat keine leichte Aufgabe: Als Hilfsmittel stehen eine Menge nützliche Gegenstände, wie z.B. Wiederaufbereitungs-Fische, magische Hesen, Federn und ehnlische Gesocks zur Verfügung. Natürlich gibt's auch einige ungemütliche Tierchen, die nicht berührt werden dürfen. Nach Finden von bestimmten Hilfsmitteln kann "Head" dann auch noch mit DONUTS werfen, um Monster kampfunfähig zu machen! Insgesamt gibt es einfach zu viele Gegenstände und Möglichkeiten, um sie hier alle aufzuzählen. Wichtig ist, daß man jederzeit zwischen "Head" und "Heels" umschalten kann, d.h. man steuert eigentlich zwei Figuren

Die Bewertung:

Die Grafik präsentiert sich in ihrer hocheffizientesten Form, sprich: Grafikstufe 8. Sie ist wirklich sehr schön und außerdem detailreich gezeichnet. Auch die Animation der Figuren ist sehr liebevoll (und flüssig). Ach so: Die Darstellung erfolgt semi-dreidimensional in Perilleperspektive!

Die Musik ist ganz lustig, die Sound ebenso. Die Sounds sind eigentlich mehr kleine Melodien! Nebenbei kann man die "Menge" der Sounds in einem Menü einstellen.

Nun der Spielspaß: Ich glaube, jeder hat gemerkt, daß es bei diesem Spiel einiges zu erkunden gibt! Es handelt sich also nicht um ein einfaches Such-und-Sammel-Spiel, sondern wirklich um ein komplexes Actionadventure, daß einiges an Zeit und Geduld erfordert, um gelöst zu werden: Ich z.B. schaffte gerade mal 25 Räume, was nur ein kleiner Teil des Schlosses des ersten Planeten (davon gibt's fünf!) ist ... Also: Ein ideales Spiel für Adventurefreake, Tuffler und Kartenzeichner!

Jetzt der Hammer: Da es sich bei HEAD OVER HEELS um ein Kassettenprogramm handelt, versteht sich der Preis von ca. 15,- von selbst. Daß dieser Preis für ein derart umfangreiches Spiel wahnsinnig günstig ist, wird vermutlich auch jeder merken. Also: Los, kauft es euch (Nein, ihr könnt es NICHT bei KE-Soft kaufen!).

Ocean, Kassetta, DM 15,- (Compyshop)	
Grafik / Animation ...	13
Sound / Musik	10
Spielspaß	12
Preis / Leistung	14
Gesamtbewertung	13



Space Rider

Wieder einmal hat einen das Schicksal als Helden auserkoren! Man muß als Versuchekennzeichen fungieren und eine neue Dusenauerüstung ausprobieren. Gleichzeitig hat man wertvolle Mineralien für das Forschungslabor aufzusammeln. Man startet bei seinem Raumschiff auf der Oberfläche eines mit einem Gengaysystem durchzogenen Planeten. Man muß sich nun durch ein großes Labyrinth schlagen, um alle Diamanten zu finden. Dazu kann man noch 40-Karten für E-Türen finden, damit man weitere Geheimhöhlen entdecken kann.

Hat man den ersten großen Abchnitt geschafft, entdeckt man den Eingang zu einem weiteren großen Hohlsystem.

Zu dieser Aufgabe gehört auch die Überwindung vieler verwund- und unverwundbarer "Monster" sowie aufsuchender Strahlenbarrieren.

Man selbst steuert einen mittelgroßen Spieler, der sich mit Schuhen gegen alle Angreifer wehren kann. Da die Schwerkraft den Raumschiff nach unten zieht, besitzt er das schon erwähnte Dusenaysystem, mit dem er sich bewegt.

Die Bewertung:

Grafisch gesehen ist Space Rider zwar hübsch, bleibt jedoch immer gleich. Im unteren Teil sind Überreste einer alten Stadt erkennbar, aber auch nur mit viel Phantasie. Der Raumschiff ist gut animiert, die Monster jedoch nur primitive kleine Charaktere die nur als Hindernisse da sind, ohne direkt erkennbaren Sinn.

Die wenigen Geräusche überzeugen überhaupt nicht. Musik fehlt ganz und vor allem fehlt ein Geräusch beim Abzug von Energie!

Das große Labyrinth reizt zu immer neuen Entdeckungen und Spielen. Wenn es Spaß macht, Pläne zu zeichnen, der ist hier voll gefordert! Jedoch läßt die Anspannung mit der Zeit etwas nach, da man immer Gagnern ausweichen und Kristalle einsammeln muß. Es motiviert da schon eher die Aussicht auf den 2. Abchnitt, der das gleiche "catch & fly"-Prinzip besitzt. (Der Programmierer sollte Buchhalter werden.)

Das Preis-Leistungs-Verhältnis geht einigermaßen in Ordnung, schließlich bekommt man für runde zehn Marker (West) ein umfangreiches Labyrinth.

Insgesamt fand ich diese Spiel jedoch zu langweilig. Es motivierte mich zwar am Anfang, um immer mehr zu entdecken, doch mit der Zeit hatte es sich schon mit dieser Motivation, da man nirgende seine verlorengegangene Energie auffüllen kann.

Ritec, Kassetta, DM 10,- (Compyshop)	
Grafik / Animation ...	09
Sound / Musik	03
Spielspaß	08
Preis / Leistung	10
Gesamtbewertung	08





Die Erfinder dieses riesen Action-Spieles haben sich nicht nur im Spiel viel einfallen lassen, sondern auch in dessen Umfeld. Sprich: Der Story

Das Heimatplanet ist von einem Energiefeld umhüllt, das ihn vor den gefährlichen Strahlen der Sonne schützt. Soli der natürliche Ozonmantel wurde viele Jahrhunderte früher von chemischen Stoffen (FCKW) zerstört.

Das Grundprinzip des Schildgenerators beruht auf einem Energiekristall, der vor einigen Jahrhunderten von den damaligen Wissenschaftlern erfunden worden war. Leider starben die Träger der geheimen Formeln, ohne der Mensch diese zu hinterlassen. Doch der Kristall sollte für immer funktionieren.

Wie das Leben so spielt, kamen einige Aliens eines anderen Sonnensystems und stahlen den Kristall zum Zwecke der Untersuchung und Vielfaltigung.

Clevere Agenten fanden raus, daß diese Kreaturen den Kristall in fünf einzelne Teile zerlegten und diese unter der Oberfläche von fünf Sternen versteckten, die ihrem Sonnensystem zugehörig sind.

Jedes Teil ist in einer unterirdischen Festung versteckt, die schwer bewacht ist. Man benutzt hier versteckte Fallen und Roboter, um unerwünschte Eindringlinge zu verhaften.

Aufgrund starken Science-Fiction-Glaubens meidet du dich freiwillig zu der gefährlichen Aufgabe der Rückeroberung der Steinteile.

Du leitest das Kommando und bist dir des hohen Leistungsdruckes bewußt. Solltest du versagen, so wird das gesamte Leben oberhalb der Planetenoberfläche zerstört werden und deine Leute werden alle an Krebs sterben!

Du leitest ein Team von Marine-Androiden auf einem der wenigen Raumkreuzer aus dem Museum konnten noch einige Helikopter für die Aktion eingebaut werden. Zusätzlich wurden sie noch mit Lasern und Nuklearenbomben ausgestattet, um deine Aufgabe leichter zu machen.

Der Codename deiner Mission der Rückeroberung des Kristalls bekommt den Namen "HAWKQUEST".

Das Spiel gliedert sich in fünf einzelne Abschnitte mit je zwei Spielen:

Am Anfang jedes Spiels kann man sich einen von fünf Zielplaneten aussuchen. Dies geschieht in Form einer Karte, auf der man die Planeten direkt entlocken kann, um zuerst Informationen zu erhalten. Daraufhin kann man sich zu diesem Planeten hinbegeben. Auf 4 Disketten sind die einzelnen Planetensequenzen untergebracht. Vor jedem Abschnitt kann man nun abspeichern. Daraufhin startet man auf der Planetenoberfläche.

Das erste Spiel ist streng genommen ein normales Ballerspiel. Man steuert einen von fünf Helikoptern, kann in der Luft auf entgegenkommende Objekte schießen und mit den Bomben Bodenstationen zerstören. Jedoch ist es auch möglich, durch Wahrnehmung spezieller akustischer und optischer Signale und geschicktem Bomben Extras zu finden. Neben Bonuspunkten können Schutzschilder und Extraleben entdeckt werden.



Am Ende eines jeden Planeten, nach unzähligen Angriffen der Feinde, erreicht man einen Kraftfeldgenerator, durch dessen Zerstörung man in das Innere des Planeten gelangt. Sollte man auf dem Weg zu diesem alle verbleibenden Helikopter verlieren, so ist es möglich, am Anfang des Planeten wieder zu starten, ohne ein abgespeichertes Spiel wieder einzuladen zu müssen. Sollte man es tatsächlich geschafft haben, durch den Gürtel von Angreifern hindurch gekommen zu sein und die Schleuse geöffnet zu haben, so beginnt das zweite Spiel:

In diesem Spiel muß man in einem riesigen rechteckigen Feld, welches in alle acht Richtungen erschallen kann, alle Behälter in den Wänden aufbrechen, um an benötigte Hilfsmittel bzw. Werkzeuge zu gelangen. Ein wichtiger Gegenstand ist auf jeden Fall ein KEY, mit dem man sich weitere Gänge erschließen kann. Ähnliches gilt für den BLASTER, welcher bestimmte Mauerteile entfernen kann. Dazu kann man noch einen TRAP-FINDER finden, welcher die gesamten Fallen aufdeckt: Gas-, Elektro-, Licht-, Energie-, Explosions-, Squeez-, Raketen-, und Schußfallen, welche entweder durch Beschuß eine direkte Gefahr darstellen, oder den Spieler einfach einen Moment festhalten. Weiterhin kann man noch eine SMART BOMB finden, die alle auf dem Screen befindlichen Roboter zerstört, sowie einen PARALYSER, der die Roboter einfriert. Man erhält für den ersten Helikopter im zweiten Spiel zehn Leben, für jeden weiteren fünf.

Hat man alle fünf Planeten hintereinander geschafft, so kann man auf eine Abschlussequenz gefaßt sein, ansonsten trägt man sich in die Highscoreliste ein!

Die Bewertung:

Grafisch gesehen bietet Hawkquest wirklich eine ganze Menge. Die Hintergrundgrafik ist wirklich gut definiert, alle Objekte, bzw. Sprites, bzw. Player, bzw. Figuren, bzw. Raumschiffe, bzw. Feinde (uvm.) sind detailliert gezeichnet sowie professionell animiert. Die Grafik sieht auf jedem Planeten anders, kommt hier auch so schnell keine Langeweile auf. Auch die Sounds klingen sehr realistisch. Eine Musik fehlt leider.

Wer gerne bellert, liegt mit diesem Spiel genau richtig. Es bietet wirklich eine Menge verschiedener Level sowie Features. Im zweiten Spiel kann man dann den "Kartenschieber-Freib" rauslassen. Auch die Motivation ist sehr hoch, die Aufgabe sehr schwer zu schaffen.

Trotz des relativ hohen Preises von ca. 70,- lohnt es sich wirklich, sich dieses Spiel anzuschaffen! Es bietet sowohl Baller- als auch Erkundungsaspekt mit vielen (unterschiedlichen) Level, an denen man sicherlich einiges zu tun hat (wir haben in der Testphase keinen einzigen Level vollendet ...). Fazit: Es ist also frei, d.h. endlich mal ein vernünftiges Ballerspiel, daß auch Abwechslung bietet!

Red Red Software, Disk, ca. 70,-			
Grafik / Animation ...	//////////	-14	
Sound / Musik	//////////	-08	
Spielspaß	//////////	-13	
Preis / Leistung	//////////	-10	
Gesamtbewertung	//////////	-13	



Robot Knights

Als tapferer Robot-Ritter ist es deine Aufgabe, in die tödlichen Verließe des bösen Otto einzudringen und ihn daran zu hindern, sein neuestes Monster, welches die Zukunftswelt vollständig zerstören würde, zum Leben zu erwecken. Auf dem Weg zu Otto begegnen dir viele Zombies und anderen Götter, das dich mit Feuerbällen bewirft. Die einzige Methode, diese Kreaturen zu töten, besteht darin, die Feuerbälle entweder mit deinem Schild zu reflektieren, um sie damit zu treffen, oder sie mit deinem magischen Pfeil zu erwischen...

Während dieser Aufgabe kann man noch herumliegende Energiespender, Schlüssel und andere Gegenstände einsammeln, ist alles gesammelt und alle Monster beseitigt, öffnet sich die Tür zum nächsten Screen. Wehlweise kann man ROBOT KNIGHTS alleine (mit SIR BRAVE, der die Feuerbälle nur reflektieren kann) oder zu zweit gleichzeitig (zusätzlich mit SIR BOLD, der mit Pfeilen schießen kann) spielen, sowie zwischen drei Schwierigkeitsgraden, d.h. Geschwindigkeiten wählen.

Die Bewertung:

Die Grafik von ROBOT KNIGHTS präsentiert sich (mit Ausnahme des Titelsbildes) recht simpel. Auch die Animationen sind dementsprechend einfach anzusehen. In späteren Screens ändert sich die Grafik dann noch ein wenig. Soundmäßig gibt's ein paar akzeptable Geräusche sowie eine kurze Einleitungsmusik. Im Ganzen erträglich. Spielt man ROBOT KNIGHTS alleine, ist der Spielspaß im unteren Bereich anzusiedeln. Im Team dagegen kann das Spiel durchaus gefallen, da die Aufgabe nun einfacher zu bewältigen ist. Daß das gesamte Spiel sehr langsam abläuft, ändert man einfach, indem beim Titel ein hoher Schwierigkeitsgrad angewählt wird.

Da das Spiel nur DM 10,- kostet und irgendwie schon seinen Reiz hat, obwohl man ihm anmerkt, daß es schon einige Jahre auf dem Buckel hat (wie, ihr wüßtet nicht, daß es dieses Spiel schon mal früher gab?), geht das Preis / Leistungsverhältnis in Ordnung. Insgesamt ein reizvolles, aber nicht vom Hocker hauendes Spiel, daß man sich, sofern das Geld nicht gerade knapp ist, durchaus zulegen kann, und damit also frei ist. Er ist also frei.

Schuppiwuppikartoffelschupp!

Byte Back, Kasette, ca. DM 10,-		
Grafik / Animation ...	vvvvvvvv	-07
Sound / Musik	vvvvvvvv	-07
Spielspaß	vvvvvvvv	-09
Preis / Leistung	vvvvvvvv	-09
Gesamtbewertung	vvvvvvvv	-08



K.E.



The Great American Cross Country Road Race

- Eingeeendt von Thorsten Heubaum -

Dieses Autorennen entführt den Spieler in die USA. Dort kann man auf einer Landkarte folgende Routen wählen: Los Angeles-New York, Seattle-Miami, San Francisco-Washington und US-Tour. Auf dem Weg von einer Stadt zur nächsten muß man (wie immer) auf gegnerische Fahrzeuge achten und auch Benzin tanken. Aber auch Radarkontrollen, Nebel, Schnee, Regen, Straßensperren usw. machen dem Spieler das Leben schwer. Hinzu kommt, daß der Wagen eine 4-Gang-Schaltung besitzt und daß sie sehr schwer zu bedienen ist (sicherlich wird das eine oder andere mal der Motor keuptgehen). Natürlich wird auch die Zeit immer knapper... Wie immer, wenn man einen Unfall macht, kostet dies wertvolle Zeit. Aber auch wenn man den Polizeiwagen mit zu hoher Geschwindigkeit überholt oder ihn gar rammt, wird man einige Sekunden aufgehalten. Ist der Motor keupt oder das Benzin alle, "darf" der Spieler bis zur nächsten Tankstelle schieben (he,he), was wiederum Zeitverlust bedeutet. Es ist kaum möglich, hier alle Features und Besonderheiten dieses Spiels aufzuzählen.

Die Bewertung:

Die Grafik des Spiels läßt für ein Autorennen keine Wünsche offen. Die Autos sind schnell und bewegen sich auch nicht ruckelig. Zwar gibt es in Wirklichkeit schönere Autos, aber das macht nichts. Für jede Route gibt es einen anderen Hintergrund; auch die Städte, die man einfahren kann, sehen immer anders aus. Ist das Benzin knapp oder kommt eine Tankstelle, wird dies sehr übersichtlich oberhalb der Straße angezeigt. Am unteren Bildschirmrand sieht man denn noch das Armaturenbrett: Tankenzeige, Drehzahlmesser, Meilenzähler, Tacho, Uhr und Radar. Auch die Karte der USA ist gut gelungen. Beim Sound muß man aber Abstriche machen. Außer den Brumm-Brumm-Geräuschen und einer kurzen Melodie am Ende jeder Stracks ist nicht allzuviel zu hören. Aber was erwartet man denn von einem Autorennen? Das Spiel macht einfach Spaß, vor allem, wenn man sich mit mehreren Spielern messen kann. Der einzige Nachteil dieses Spiels ist, daß die einzelnen Routen sehr lange dauern: für die US-Tour sollte man sich schon mal über eine Stunde Zeit nehmen. Gut ist aber, daß man sich immer wieder verbeeeren kann und deshalb die Motivation dauerhaft ist. Da Activision das Spiel neu aufgelegt hat und die Kassettenversion nur 13,90 DM (bei Diabolo) kostet, stimmt auch das Preis/Leistungsverhältnis. Wer aber auf die speicherbare Highcorelierte Wert legt, ist mit der Diskettenversion besser bedient, da diese viel komfortabler ist. Abschließend möchte ich noch sagen, daß ich dieses Spiel für eines der besten Autorennen auf dem 8-Bit-Markt halte!

Activision, Kasette, ca. DM 14,-		
Grafik / Animation:	vvvvvvvvvv	-11
Sound / Musik:	vvvvvv	-06
Spielspaß:	vvvvvvvvvv	-12
Preis / Leistung:	vvvvvvvvvv	-12
Gesamtbewertung:	vvvvvvvvvv	-12



T.H.

KE-Soft stellt sich vor .

Es war einmal ein einsamer Computer-Freak, der den ganzen Tag damit verbrachte, Spielchen in ATARI-Basic zu programmieren. Da seine Spiele im Laufe der Zeit immer besser wurden, kam es bald darauf zur ersten Veröffentlichung "Guip" hieß das Werk, welches in der Videospielezeitschrift "Telematch" erschien.

Kurz darauf gab es noch weitere Zeitschriften, die daran interessiert waren, Listings zu veröffentlichen: HAC, Computronic, Happy-Computer und wie sie alle hießen. Umso besser, denn er hatte nun eine Menge Geld (und Ruhm?) verdienen konnte. Da er nicht nur Spiele, sondern auch sehr gute Musik programmierte, hatte ATARI auch Interesse an ihm. Einige seiner Lieder wurden in diverse Programme von ATARI eingebaut. Das bekannteste Beispiel hierfür ist wohl die POP-DEMO.

Als dann irgendwann diese ganzen Zeitschriften von der Bildfläche verschwanden, fragte sich unser Programmierer natürlich, was er nun mit seinen schönen (inzwischen noch besseren) Spielen anfangen sollte. Die Lösung des Rätsels war "PD-Software". Diese neue Art, Software zu verbreiten, stellte einen gewissen Reiz dar, so daß unser Computer-Freak seine Spiele auch bald in diversen Zeitschriften vorgestellt fand. Der Nachteil von "Public-Domain" lag natürlich auf der Hand: Einmal verkauft, machten die Programme die Runde, was für den Autor zwar Ruhm, aber keinesfalls Geld bedeutete, und von irgendwas muß man je schließlich leben, oder? Nun denn, aus den PD-Disketten wurden schnell LD-Disketten (Low-Budget-Disketten), die zwar wenig kosteten, aber nicht frei von Copyrights waren.

Da nun der Verkauf etwas entfiel, fühlte sich unser Computer-Freak bald genötigt, sich nach einem geeigneten Mitarbeiter umzusehen, der sich auch für diese Sache einsetzte. Gesezt getan.

Inspiziert durch die vielen schlechten Disketten-Magazine auf dem XL/XE-Markt eagten die beiden sich bald: "Was andere können, können wir schon lange!", und - schwupp - gab es ein neues AABCDN (siehe Ausgabe 04/89, im Paket erhältlich, Bestellnummer: MG-P01, Preis: DM 30,-). Doch was sollte man so ein Ding nennen? KSM (KE-Soft-Nagel)? Nein, etwas originelles mußte her. Beim Hören der neuesten Kraftwerk-Schabe kam dann die Idee: ZONG sollte es heißen!

Nachdem nun monatlich in ZONG diverse Spiele verschiedener Qualität erschienen, gab es irgendwann mal eins, das irgendwie besser war, so daß man auf den Gedanken kam, auch mal ein Vollpreisspiel herauszubringen (was andere können, können wir schon lange ...). Das Spiel wurde dann DRAG genannt. Trotz des mäßigen Erfolgs setzten sich die beiden nochmals hin und dachten sich etwas "neues" aus. Das Ergebnis war dann ZADOR, der absolute Verkaufshit!

Zurück zu ZONG, dem AABCDN: Wie bei Atariern üblich, wurde auch dieses Produkt fleißig kopiert. Unsere Reaktion: ZONG wurde alsbald zu einer richtigen Zeitschrift (viel Spaß beim Kopieren!).

Weiter im Text: Die Kundenzahl stieg so langsam an, auch andere Händler wollten KE-Soft Produkte haben (kein Problem!). Logischerweise sind die beiden Freaks immer bemüht, ihr Angebot und ihren Service zu verbessern, was ihnen bisher auch immer gelungen ist.

Nun zu den beiden Freaks: Ersterer heißt namentlich KEMAL EZCAN, und ist derjenige, der die ganze Programmierarbeit übernimmt. Der zweite Freak ist MARC BECKER, der sich darum kümmert, daß immer genug Disketten kopiert und Screens entworfen sind. Und wann die Atari-er nicht aufgaben, so werden sie das auch noch in einigen Jahren tun ...

Programmdiskette

Die Diskette kann einfach gebootet werden. Die Programme sind in TurboBasic programmiert. Eine PD-Version des Turbobasics aus Holland befindet sich auf der Diskette!

Na dann mal los! Viel Spaß!



Flug 747



- Eingeleitet von Stefan Dorndorf -

Das Programm befindet sich als BASIC-File auf der Vorderseite der Programm-Diskette. Es wird mit RUN'D:FLUG747.BAS gestartet.

Im Titelbild können per SELECT und OPTION die Spielertaste ausgewählt und eventuell die Instrumente abgeschaltet werden. Per START und Feuerknopf beginnt das Spiel.

Auf dem Bildschirm erscheint eine Sicht auf die Landebahn. Links und rechts befindet sich eine Gredanteileitung. Von Teilerich zu Teilerich sind es 5 Grad Neigungswinkel. Der optimale Neigungswinkel ist etwa 6 Grad, durch einen Strich neben der Gredanteileitung angedeutet.

Unten befindet sich die Instrumententafel

- ALTD: Flughöhe (Altitude)
- RANGE: Entfernung zur Landebahn (bei letzter Phase: Entfernung bis zum Landebahnende)
- HDG: Linke/Rechte Abweichung von der Ideallinie.
- V: Geschwindigkeit
- T: Benötigte Zeit
- F: Treibstoff (sollte nach der Landung möglichst genau 1000 sein)
- S: Flugzustandsanzeige
- L: Fahrgestell (0 = ausgefahren)

Joystick-Funktionen bei gedrücktem Feuerknopf

- Links: Geschwindigkeit verringern (höchstens bis 40)
- Rechts: Geschwindigkeit vergrößern (höchstens bis 400)
- Oben: Fahrgestell ausfahren (erst in der letzten Phase möglich)
- Unten: Autopilot einschalten (halt Flugzeug auf Kurs, gibt aber weniger Punkte)

Spätestens beim hohen Wertton auf die Flugzustandsanzeige achten
 "": Flugzeug ist zu niedrig, Joystick nach hinten ziehen;
 "": Flugzeug ist zu hoch, Joystick nach vorne drücken;
 "": Flugzeug ist auf der Ideallinie

Vor der letzten Phase muß die Geschwindigkeit auf 150 verringert werden.

Letzte Phase

- Fahrgestell ausfahren.
- Geschwindigkeit, Höhe und Anflugwinkel verringern, bis die Instrumentenanzeige grün wird (ACHTUNG: Solange die Anzeige nicht grün ist, muß die Geschwindigkeit größer 0 sein!).
- Geschwindigkeit auf 0 bringen.
- Warten, bis das Flugzeug zum Stehen gekommen ist.

Die meisten Punkte (mehr als 10000 sind möglich) gibt es, falls
 - Der Treibstoff genau 1000 ist.
 - Der Autopilot nicht benutzt wurde.
 - Die Instrumente ausgeschaltet sind.
 - Die Spielertaste "3" ist.
 - Bei schneller Landung.



Little Adventure



- Eingeleitet von Markus Rosner -

Es handelt sich hierbei um ein kleines Textadventure, welches in insgesamt 20 Zügen gelöst sein muß. Die Eingaben erfolgen wie bei allen Adventures im VERB-OBJECT Format. Für alle, die es nicht schaffen, hier noch die Lösung (rückwärts!):

NEKURD NRUTER N/W/EPMALNEHSAT MMIN N/W/LESSULHCS MMIN S/S/D/TEKCIT
 MMIN W/N/N/O/O/O/S/S



Castlemania



Steuert den mutigen Toni auf der Suche nach der Schatzkammer und sammelt dabei alles Gold ein. Herzen erhöhen die Energie, 100 Fackeln ergeben ein Bonusleben. Zum Springen wird der Knopf gedrückt. Zum hohen Sprung noch loslassen wieder drücken. Programm auf der Drückseite.



Spurfelle



Das ist mal wieder das altbekannte Thema. TRON! Also: Ihr steuert per Joystick ein Lichtmotorrad umher und dürft weder in eure eigene, noch in die Spur des Gegners hineinfahren. Wer übrigbleibt, hat gewonnen. Bei dieser Version benötigt man keinen zweiten Mitspieler, da dieser vom Computer übernommen wird.



Textleser & Textschreiber



- Eingeleitet von Stefan Dorlach -

Um zu einem PD-Programm eine Dokumentation zu erstellen, greift man häufig auf ein Textfile auf Diskette zurück. Mit Hilfe dieser beiden kleinen Programme kann man derartige Textfiles erstellen und lesen.

Der TEXTSCHREIBER schreibt das File "LIESMICH.TXT" auf Diskette. Er kann als einfaches Textverarbeitungsprogramm benutzt werden. Die genauen Funktionen sind in den oberen Bildschirmzeilen zu sehen. Der TEXTLESER lädt und zeigt automatisch das File "LIESMICH.TXT" an, kann also ideal auf PD-Disketten eingesetzt werden. Die beiden Programme sind PD (Sie sind also frei!)



Musikbonus



- Eingeleitet von Markus Rosner -

Endlich mal ein Musikbonus, der nicht von UNS kommt. Ist denn Markus der einzige, der es etwas kann? Los jetzt, her damit!

Turbobasic XL

Teil 2. Strukturierte Programmierung

Turbobasic XL stellt uns zur strukturierten Programmierung einige zusätzliche Befehle zur Verfügung:

- Neben dem üblichen IF ... THEN ... gibt es im Turbobasic das IF ... : ... :ENDIF und das IF ... : ... :ELSE: ... :ENDIF

Hierzu ein Beispiel.

```
IF A=1:?"A ist 1":ENDIF
```

Der Vorteil ist hier, daß der Programmteil nach dem (nicht vorhandenen) THEN auch mehrere Zeilen lang sein kann:

```
10 IF A=1
20 ? "A ist 1"
30 ? "Ist das nicht toll?"
40 ENDIF
```

Mit Hilfe des ELSE kann man nun auch das Gegenteil erfragen:

```
IF A=1:?"A ist 1":ELSE:?"A ist nicht 1":ENDIF
```

Auch hierbei kann sowohl der Programmteil vor- als auch nach dem ELSE mehrere Zeilen umfassen.

- REPEAT ... UNTIL wiederholt die Anweisung(en) zwischen REPEAT und UNTIL solange, bis die Bedingung nach UNTIL erfüllt ist, wobei der Programmteil auch mehrere Zeilen umfassen darf.

```
10 ? "Bitte Fauerknopf drücken."
20 REPEAT
30 ? "Na los doch!"
40 UNTIL Strig(0)=0
50 ? "Danke!"
```

- WHILE ... WEND wiederholt den Programmteil zwischen WHILE und WEND, solange die WHILE-Bedingung erfüllt ist, wobei die Abfrage am Schließenbeginn erfolgt. Die WHILE-WEND Schleife wird also nicht, wie die REPEAT-UNTIL Schleife, mindestens einmal durchlaufen.

```
10 INPUT A
20 WHILE B<A <---!---> 20 REPEAT
30 B=B+1 30 B=B+1
40 WEND <---!---> 40 UNTIL B>A
50 ? "Jetzt ist B=A" 50 ? "Jetzt ist B=A"
```

An diesem Beispiel wird der Unterschied deutlich. Während die REPEAT-UNTIL Schleife bei A=0 trotzdem einmal durchlaufen wird, verzweigt die WHILE-WEND Anweisung sofort zum Programmende.

- DO ... LOOP

Der Programmteil zwischen DO und LOOP wird endlos wiederholt.

```
10 DO
20 ? "Dies ist eine Endloschleife!"
30 LOOP
```

- EXIT verläßt eine Schleife. Das Programm verzweigt aus Schleifenende. EXIT funktioniert bei DO-LOOP, REPEAT-UNTIL, WHILE-WEND sowie FOR-NEXT Schleifen.

- Modifikationen für FOR-NEXT Schleifen: Im Normalfall wird eine FOR-NEXT Schleife mindestens einmal durchlaufen, selbst wenn die Schließenbedingung nicht gegeben ist:

```
10 FOR I=2 TO 1
20 ? "Ah:"
30 NEXT I
```

Mit Hilfe des Befehls *F+ ist es möglich, die Abfragebedingung an den Schließenanfang zu setzen. Fügt man in das obige Programm

```
0 *F+
```

ein, so wird die Schleife nicht durchlaufen. *P- macht dies wieder rückgängig (entspricht ATARI-Basic).

- PROC, ENDPROC, EXEC läßt Prozeduren (=Unterprogramme) zu. Diesen Unterprogrammen können ganz einfach Namen gegeben werden:

```
1000 PROC FREI
1010 ? "Er ist also frei!"
1020 ENDPROC
```

Der Aufruf der Prozedur erfolgt durch

```
EXEC FREI
```

bzw. durch den jeweiligen Prozedurnamen. Prozeduren sind übersichtlicher und außerdem schneller als GOSUB-RETURNs.

Auch der ON ... GOSUB Befehl kann im Zusammenhang mit Prozeduren verwendet werden:

```
ON A EXEC FREI,UNFREI,DOCHFREI,AETSCH
```

- Labelle können durch

```
10 * DIEBISTEINLABELNAME
```

definiert werden. Durch ein einfaches

```
20 GO* LABELNAME
```

kann man zu einem bestimmten Label springen, was wiederum übersichtlicher und schneller ist, als ein GOTO, welches im Übrigen in strukturierten Programmen nicht vorkommen darf! Auch ON ... GOSUB ... ist im Turbobasic ebenso zulässig, wie TRAP ... und RESTORE ...!



- Tongenerator
Hiervon besitzt der XL/XE vier, die voneinander unabhängig sind und zur Erzeugung von Sound und Musik dienen.
 - Utility (Jutilitie), dts. Werkzeug
Programm, welches beim Programmieren hilft, z.B. Editor für Sound, Zeichensatz, Grafik usw.
 - Value (Vallju), dts. Wert
Als "VAL" Basic-Befehl zum Ermitteln des numerischen Wertes einer Zeichenkette, z.B. VAL("134") ergibt 134
 - Variable
Speicherplatz, der - nach einer Namensgebung - für den Benutzer reserviert wird.
 - Write (Wrait), dts. Schreiben
Schreiben von <Daten>, z.B. auf Diskette.
 - XIO (Ickseiou)
Basic-Befehl
 - Zeichensatz
1024 Byte, die zur Festlegung des Aussehens der auf dem Bildschirm eichtbaren Zeichen dienen.
 - Zoll
Maßeinheit, bei Disketten gebraucht: 5 1/4 Zoll, 3 1/2 Zoll.
- So Leute, das war unser Lexikon. Wer jetzt noch spezielle Begriffe hat, die er nicht versteht, sollte uns einfach eine Liste schicken. Wir versuchen, eure Fragen zu beantworten.

Da es zur Zeit sehr heiß ist, werden wir mal ein paar EISBECHER herstellen. Wir beginnen mit dem

ERDBEERBECHER

Falls ihr es noch schafft, Erdbeeren zu bekommen, nehmt einfach ein paar davon, wascht und putzt sie und gebt sie auf Fruchtscheiben nach eurem Geschmack. Das Ganze wird dann noch mit Sahne (und eventuell etwas Waldmeisterzucker, lecker!) verziert und dann am besten ganz schnell verschlungen!

EIS-O-SAFT

Man nehme ein Glas Orangensaft und gebe einfach Vanilleeis hinzu. Wie, hört sich widerlich an? Quatsch, probiert es einfach!

Name: KARATE-MASTER, Bezugsquelle: KE-SOFT

Diese PD-Diskette enthält eine gute Variante des fernöstlichen Kampfsportes. Obwohl das Spiel in Basic geschrieben wurde, ist es doch recht flexibel. Leider ist nur eine Tastaturnummerung vorhanden, die aber sinnvoll und gut zugänglich festgelegt wurde. Das Spiel macht doch Spaß, da man einmal gegen alle kämpfen will. Die ganze Sache findet in einer Arena statt, die man als Spieler leider nur aus der Sicht der Richter zu sehen bekommt, was gleichzeitig die Sahposition für den Spieler ist. (Red. Er ist also fra!) Der einzige Nachteil ist halt, daß das Programm die Schläge, Tritte und Schritte recht langsam ausführt, ansonsten: empfehlenswert.

Bewertung: vvvvvvvv

/08

Markus Roemer

C A D

Bezugsquelle: KE-Soft

Bei diesem Anwenderprogramm handelt es sich um eine prima Erweiterung für jede Diskettenbox. Was dieses Programm so alles leistet ist schon erstaunlich und kann sich sehen lassen. Das ist auch (kein) Wunder, wenn der Name des Autors gefallen ist: Peter Sabat. Nun mußte es aber bei jedem echten Freak klingeln, oder? Eine Anleitung wird als .DOC-File mitgeliefert, ebenso wie einige Beispiele. Insgesamt: Eine lohnende Anschaffung, die jeden Pfennig Wert ist. (Frage der Redaktion an den Schreiber: "Ist ja alles ganz gut und schön, doch was macht dieses Programm?")

Bewertung: vvvvvvvvvvvv

/11

Markus Roemer

Neue PDe diesen Monat

Hier eine kleine Übersicht der PD'e, die neu bei uns erhältlich sind.

- Lagerverwaltung 130XE, eine Lagerverwaltung.
- Diskettenverwaltung 130XE, eine Diskettenverwaltung (ha, ha).
- Rainbow-Dos, ein Rainbow-Dos (witzig, wie?).
- Crockford's Whimsy, eine witzige Programmsammlung.
- Trouble with the Bubble, eine Art "Bubble Ghost".
- Zargon, ein neues Textadventure.
- Full House, Simulation des Spielhallen-Pokerspiels.
- Musik-Nonetop 85, das übliche halt ebbe einfach ...

Internes

Kontaktadressen

- A B B U C e.V., Wieschenbeck 45, 4352 Herten (Gröster XL/XE-Club Deutschlands, Soft- u. Hardware, PD)
- ANC-Verlag Armin Stürmer, Blücherstraße 17, 6200 Wiesbaden (Software Hersteller, Hardware, PD)
- ATARI-Computer Team e.V., Postfach 107501, 2800 Bremen 1 (Atari-Club, PD)
- Compyshop OHG, Gneissaustraße 29, 4330 Mülheim/Ruhr (Computershop mit XL/XE Auswahl, Soft- und Hardware, PD)
- Compysoft, Krauzstraße 32, 6050 Offenbach/M (Versand für XL/XE, Software, PD)
- EDV-Computer Shop, Todtneuer Zeile 4, 1000 Berlin 28 (Software für XL/XE)
- Hamburger ATARI-Club, Matthias Faust, Barmwisch 17, 2000 Hamburg 71 (Club, Software, PD)
- Ralf David, Ginstarweg 13, 4700 Hamm 1 (Hard & Softwareentwicklung, Versand)
- KE-Soft, Frankstraße 24, 6457 Maintal 4 (Software Hersteller, ZONG, Club, Software, PD)
- Markt & Technik Verlag AG, Hens-Pinsel-Str. 2, BD13 Heer b. München (Turbo Basic, Bücher)
- Ulf Petersen, Postfach 1103, 2322 Lütjenburg (Software)
- Power per Post, Melanchtonstraße 75/1, 7518 Bretten (Versand, Software, PD)

Falls wir hier eine Adresse vorgesehen haben sollten: Schickt sie uns zusammen mit einer Beschreibung, um besten mit einem Bericht. Bei Clubs wäre es schön, wenn wir auch einige Clubmagazine bekamen.

Hitparade

So Leute, das wer's dann mal wieder: Erst wollt ihr unbedingt eine Software-Hitparade, wir realisieren das Ganze dann und bieten euch sogar noch PD-Disketten als Gewinn an, und ihr seid denn (wie üblich) zu faul, uns einmal monatlich eure drei Programmfavoriten mitzuteilen. Ich schätze, selbst wenn wir euch jeden Monat eine fertige Frankkarte, mit unserer Adresse versehene Postkarte beilegt hätten, hätte das immer noch nichts gebracht. Also bitte: Denn aben nicht! Tut uns leid, aber ab sofort gibt's halt keine Hitparade mehr.

Hier noch eine Aufstellung der insgesamt abgegebenen Stimmen: An erster Stelle steht eindeutig ZADOR mit 16 Stimmen, gefolgt von TECHNO NINJA mit 10 Stimmen. Weiter geht's dann mit HERBERT und BOULDERDASH mit je 8 Stimmen. Nun der Kleinkram: DREIDIS, PUNGOGLAND, TIGRIS, KÄSE, PAC-MAN, AUSTRUTEXT, UNIVERSAL HERO, OGRE und ASTEROIDS mit je 3 Stimmen, LEADERBOARD GOLF, INTERNATIONAL KARATE, HERBERT II, SPINDIZZY, ZYBEX, ARKANOID und DOT MAGIC mit je 2, sowie TAIPAI, OMI-DOR, THE 7 KEYS, ULTIMA IV, DRACONUS und STONEMINE II mit je 1 Stimme.

Denjenigen, die dieser Hitparade nachtrauern, dürfen sich bei den anderen Lesern bedanken, aber wenn von 70 Abonnenten immer nur zwei pro Monat schreiben, ist dies euer Problem? Ihr seid also frei:

Abenteuer in Schottland

- Eingekandt von Torsten Heubaum -

Hier einige Tips zu diesem PD-Adventure:

- Den Felsvorsprung kann man besteigen, wenn eine Schlingpflanze daran festgebunden wurde.
- Entdeckt man auf dem Bildschirm ein Floß, sollte man es auch besteigen und losbinden.
- Wird die Strömung sterker, sollte man mit der Schlingpflanze das Floß festbinden.
- Mit der Säge kann man sofort einen Ast absagen.
- Um über den Fluß zu gelangen, muß man eine Brücke bauen.
- Den Honig kann man aus dem Bienenstock nehmen, nachdem man diesen ausgeräuchert hat.
- Den Sprengsatz erst nach dieser Aktion nehmen!
- Dem Bar gibt man ein besten Honig zu fressen.
- Die herabgeesturzten Felsbrocken kann man sprengen.
- Den Wächter taucht man, indem man Kieselsteine wirft.
- In der Hütte sollte man Draht nehmen und den Professor losbinden.
- Des Auto kann man knacken.

Hier noch der Wortschatz:

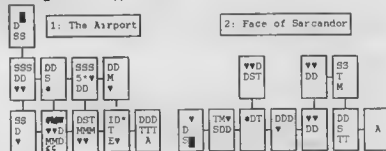
AUSRÜSTUNG, HILFE, N, S, O, W, PUNKTE, SPIELSTAND, STAND, SUCHE, ABLEGEN, ABSAEGEN, ANBINDEN, AUSRÄUCHERN, BAUEN, BEFESTIGEN, BESTEIGEN, BETRETEN, FESTBINDEN, FESTMACHEN, KNACKEN, LADE, LOAD, LOSBINDEN, NEHMEN, ÖFFNEN, SAVE, SCHNEIDEN, SICHERN, SPEICHERN, SPRENGEN, TOETEN, TRINKEN, WERFEN.

Tacno Ninja

- Eingekandt von M. Seibert -

Hier die Karte der ersten beiden Level:

M = Münze, ♥ = Herz, D = Diamant, S = Schlüssel, T = Tur, E = Elixier, A = Auge, ■ = Sterb, | = Weg in eine Richtung.



Grafikspielereien

- Eingesendet von Sascha Kriegel -

```
10 DEG:A=INT(1.9*160):GRAPHICS 24:SETCOLOR 2.0.0:COLOR 1
20 FOR I=0 TO 159 STEP 4
30 PLOT 0,I:DRAWTO I,159:PLOT A,I:DRAWTO A-I,159
50 PLOT 0,159-I:DRAWTO I,0:PLOT A,159-I:DRAWTO A-I,0
70 NEXT I
80 GOTO 80
```

```
10 DEG:GRAPHICS 24:SETCOLOR 2.0.0:
COLOR 1
20 FOR I=1 TO 360 STEP 5
30 X=319-I/360:Y=80-80*SIN(I)
40 IF I>270 THEN GO 60
50 PLOT 0,0
60 DRAWTO X,Y
70 IF I<90 THEN GO 90
80 DRAWTO 319,159
90 NEXT I
99 GOTO 99
```

```
10 GRAPHICS 24:COLOR 1:POKE 710.0
20 FOR X=0 TO 319 STEP 3:PLOT 0.0
30 DRAWTO X,191:PLOT 319,191
40 DRAWTO 319-X,0:NEXT X
50 GOTO 50

10 GRAPHICS 31:LL=79:GG=LL:RL=191
20 FOR Z=0 TO 79:COLOR Z:PLOT LL,RL
30 DRAWTO 0,0:PLOT GG,RL:DR,159,0
40 LL=LL+1:GG=GG+1:NEXT Z
50 FOR I=0 TO 15:SETCOLOR 2.I,I:N.I
```

Gesucht / Gefunden

Herrn Rehbeins Antwort auf die Frage von Frau Nasselt aus ZONG 06/90: Das BIBO-DOS 6.4 formatiert - wenn Speedy 1050 / Happy vorhanden - zwar, es kann aber die vielen Formate (etwas über 1400) nicht lassen. Es müßte eine Floppy XF-551 vorhanden sein. Dies ist jedoch nicht unbedingt ratsam, da sie zu langsam liest und schreibt. Also, X-formatiert bringt nur die Sektorenerhöhung, kann aber keinem DOS gelesen werden. Ich selbst kann kt My-DOS fast 4000 Sektoren formatieren (512Kb-Erweiterung etc.), kann sie aber auch nicht lesen. Bei ca. 1000 Sektoren ist Schluß.

Den gesuchten Monitor-Anschluß sandte uns als erster A. Volpini zu:

1 Composite Luminance

2 Ground (Masse)

3 Audio Output

4 Composite Video (F Bas)

5 Composite Chroma (Color + Burst)

Farbmonitor über 2 + 4. Monochrommonitor über 2 + 1!



Angebote

Verkaufe "ASM"- und "Computer & Video Games"-Magazine.
Der Preis je Heft beträgt nur DM 2.--!

KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, 06181/87539

Anzeige

Biete Leerdisketten NoName 5'25 incl. 14% MwSt.
10 Stück: DM 7,50, ab 100 Stück: DM 6,90 je 10 Stück.

Anzeige

Compyssoft, Kreuzstraße 32, 6050 Offenbach

Verkaufe 800 XL Computer + 1 Joystick, XF551 Floppy + ca. 60 Diskes.
XL12 Tape + 15 Kassetten, Farbfernseher (transportabel) als Monitor.
Alles zusammen für nur DM 600.--!
Paralleles Centronics Interface mit Druckerkabel für DM 100.--!
XL12 Tape für DM 25.--.

Nur abends oder am Wochenende. 06241/46619.
Ludwig Becker, Meinerstr. 29, 6520 Worms

Biete an: Atari 800XL, Floppy XF551, defekten, aber funktionierenden
Typenraddrucker Atari 1027, alten s/w-Fernseher sowie Software
Spiele (z.B. Dredis), Amiversoft (z.B. S.A.M.), Betriebssysteme
Dos 2, Dos 2.5, Dos 4, Bibo-Dos 5.4 und 6.4.
Zeitschriften: Atari Magazine.

Kompletter Festpreis: DM 400.--

Angebote an:

Ralf Schüller, Heinrichstr. 10, 4100 Duisburg 14

Wir verkaufen:

BASIC XL-Modul von OSS für DM 60.--.

Verschiedene Bücher: z.B. 5*"TKKG" für je DM 3.--, zusammen DM 12 --,
"Papierflieger selbst gemacht - 20 Modelle" für DM 6.--,
"MAD-Müll No. 4" 4.--, "Sexdoping" 15.--, "Knoff-Hoff-Buch 1" 8.--,
6*"MAD"-Taschenbücher je DM 2.-- zusammen DM 10.--, "Die drei ??? und
der magische Kreis" DM 3.--, "Afterlast English-Letters" DM 5.--,
"Horror Pop-Up-Buch" DM 6.--.

Angebote an: KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, Tel.: 06181/87539

Verkaufe zweimal Schneider Team 6012-P Direct Drive Plattenspieler
Schon ein paar Jahre alt, aber maximal 30 Betriebsstunden DM 100.--

Mark Engler, Telefon. 06181/12473.

Verkaufe Original: War of Russia SSI/Disk: DM 25.--

Sascha Kriegel, Alter Mark: 24, 5238 Hachenburg, 02662/7826

Gesuche

Suche Information über die Zeitschrift "Page 6". Ausgaben jeglichen Alters werden angekauft.

Fleißiger Tipper gesucht, der gegen Gutschrift Programme abtippt.

Angebote an: KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, 06181/87539.

Suche für ATARI 800 XL Floppy (XF 551 oder 1050) sowie Kontakt zu ATARI-8-bit-Usern zwecks Programmtausch.

Thomas Gerner, Rudolf-Herlaß-Str. 88, DDR-9006 Chemnitz

Suche zur Vervollständigung meiner Programmsammlung einige Analog und Computer-Hefte aus 1985 lehweise, da ich mir nur einige Seiten kopieren möchte. Zuhilfenahme aller entstehenden Portokosten. Wer hilft mir?

Bodo Jüres, Amendastr. 50, 2000 Hamburg 36

Suche Diskettenlaufwerk Atari 1050 mit Netzteil und Kabel!

Angebote an: Jochen Xcel, Kurzer Weg 1, 31/11 DDR-6022 Rudolstadt 2

Suche ATARI 1010 oder XC11 Detasette zu einem vernünftigen Preis. Sie muß aber funktionstüchtig und richtig eingestellt sein.

Suche außerdem Meltefel bis DM 90,--.

Marcus Gitzel, Fuldaer Str. 15, 6492 Sinnetal 5

Suche trotz heftigster Nachforschungen immernoch:

"Machinery"-Maxi von Propaganda

Zähle hohen Liebhaberpreis, um dieses Stück zu ergettern!

Angebote an: Marc Secker, KE-Soft, Tel: 06181/87539

KE-Soft sucht:

Eine Atari 1050 (Floppy). PD-Software. Tausch bei Aufnahme in unsere Liste möglich. Selbstgeschriebene Spiele zwecks Vertrieb über KE-Soft.

Folgende Programme:
Playmates, Worms, Crossfire, Canyon Climber, Quest for Quintana-Roo, Searadragon, Ghost Encounters

Angebote an: KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, 06181/87539.

Suche gute Spiele für den 800XL, insbesondere Pinnball Factory und Fight Night. Andreas Scholz, Eulenberg 22, 3380 Goslar, T:05321/61964

Suche günstigen Farbmonitor & 800XL, außerdem verschiedene Anwenderprogramme. Volker Weishaar, Berneckstr. 17, 7730 VS-Schwannungen.

PD-Service

Für alle Mitglieder des ZONG-Clubs bzw. die Liste der ermittelten PD-Debitoren für Preis und Leihgabe. Es ist der Preis für Käufer und Leihgeber. Die Liste ist in der Liste der PD-Debitoren zu finden. Die Liste ist in der Liste der PD-Debitoren zu finden. Die Liste ist in der Liste der PD-Debitoren zu finden.

1. 001 Chess 2. 002 Chess 3. 003 Chess 4. 004 Chess 5. 005 Chess 6. 006 Chess 7. 007 Chess 8. 008 Chess 9. 009 Chess 10. 010 Chess 11. 011 Chess 12. 012 Chess 13. 013 Chess 14. 014 Chess 15. 015 Chess 16. 016 Chess 17. 017 Chess 18. 018 Chess 19. 019 Chess 20. 020 Chess 21. 021 Chess 22. 022 Chess 23. 023 Chess 24. 024 Chess 25. 025 Chess 26. 026 Chess 27. 027 Chess 28. 028 Chess 29. 029 Chess 30. 030 Chess 31. 031 Chess 32. 032 Chess 33. 033 Chess 34. 034 Chess 35. 035 Chess 36. 036 Chess 37. 037 Chess 38. 038 Chess 39. 039 Chess 40. 040 Chess 41. 041 Chess 42. 042 Chess 43. 043 Chess 44. 044 Chess 45. 045 Chess 46. 046 Chess 47. 047 Chess 48. 048 Chess 49. 049 Chess 50. 050 Chess 51. 051 Chess 52. 052 Chess 53. 053 Chess 54. 054 Chess 55. 055 Chess 56. 056 Chess 57. 057 Chess 58. 058 Chess 59. 059 Chess 60. 060 Chess 61. 061 Chess 62. 062 Chess 63. 063 Chess 64. 064 Chess 65. 065 Chess 66. 066 Chess 67. 067 Chess 68. 068 Chess 69. 069 Chess 70. 070 Chess 71. 071 Chess 72. 072 Chess 73. 073 Chess 74. 074 Chess 75. 075 Chess 76. 076 Chess 77. 077 Chess 78. 078 Chess 79. 079 Chess 80. 080 Chess 81. 081 Chess 82. 082 Chess 83. 083 Chess 84. 084 Chess 85. 085 Chess 86. 086 Chess 87. 087 Chess 88. 088 Chess 89. 089 Chess 90. 090 Chess 91. 091 Chess 92. 092 Chess 93. 093 Chess 94. 094 Chess 95. 095 Chess 96. 096 Chess 97. 097 Chess 98. 098 Chess 99. 099 Chess 100. 100 Chess 101. 101 Chess 102. 102 Chess 103. 103 Chess 104. 104 Chess 105. 105 Chess 106. 106 Chess 107. 107 Chess 108. 108 Chess 109. 109 Chess 110. 110 Chess 111. 111 Chess 112. 112 Chess 113. 113 Chess 114. 114 Chess 115. 115 Chess 116. 116 Chess 117. 117 Chess 118. 118 Chess 119. 119 Chess 120. 120 Chess 121. 121 Chess 122. 122 Chess 123. 123 Chess 124. 124 Chess 125. 125 Chess 126. 126 Chess 127. 127 Chess 128. 128 Chess 129. 129 Chess 130. 130 Chess 131. 131 Chess 132. 132 Chess 133. 133 Chess 134. 134 Chess 135. 135 Chess 136. 136 Chess 137. 137 Chess 138. 138 Chess 139. 139 Chess 140. 140 Chess 141. 141 Chess 142. 142 Chess 143. 143 Chess 144. 144 Chess 145. 145 Chess 146. 146 Chess 147. 147 Chess 148. 148 Chess 149. 149 Chess 150. 150 Chess 151. 151 Chess 152. 152 Chess 153. 153 Chess 154. 154 Chess 155. 155 Chess 156. 156 Chess 157. 157 Chess 158. 158 Chess 159. 159 Chess 160. 160 Chess 161. 161 Chess 162. 162 Chess 163. 163 Chess 164. 164 Chess 165. 165 Chess 166. 166 Chess 167. 167 Chess 168. 168 Chess 169. 169 Chess 170. 170 Chess 171. 171 Chess 172. 172 Chess 173. 173 Chess 174. 174 Chess 175. 175 Chess 176. 176 Chess 177. 177 Chess 178. 178 Chess 179. 179 Chess 180. 180 Chess 181. 181 Chess 182. 182 Chess 183. 183 Chess 184. 184 Chess 185. 185 Chess 186. 186 Chess 187. 187 Chess 188. 188 Chess 189. 189 Chess 190. 190 Chess 191. 191 Chess 192. 192 Chess 193. 193 Chess 194. 194 Chess 195. 195 Chess 196. 196 Chess 197. 197 Chess 198. 198 Chess 199. 199 Chess 200. 200 Chess 201. 201 Chess 202. 202 Chess 203. 203 Chess 204. 204 Chess 205. 205 Chess 206. 206 Chess 207. 207 Chess 208. 208 Chess 209. 209 Chess 210. 210 Chess 211. 211 Chess 212. 212 Chess 213. 213 Chess 214. 214 Chess 215. 215 Chess 216. 216 Chess 217. 217 Chess 218. 218 Chess 219. 219 Chess 220. 220 Chess 221. 221 Chess 222. 222 Chess 223. 223 Chess 224. 224 Chess 225. 225 Chess 226. 226 Chess 227. 227 Chess 228. 228 Chess 229. 229 Chess 230. 230 Chess 231. 231 Chess 232. 232 Chess 233. 233 Chess 234. 234 Chess 235. 235 Chess 236. 236 Chess 237. 237 Chess 238. 238 Chess 239. 239 Chess 240. 240 Chess 241. 241 Chess 242. 242 Chess 243. 243 Chess 244. 244 Chess 245. 245 Chess 246. 246 Chess 247. 247 Chess 248. 248 Chess 249. 249 Chess 250. 250 Chess 251. 251 Chess 252. 252 Chess 253. 253 Chess 254. 254 Chess 255. 255 Chess 256. 256 Chess 257. 257 Chess 258. 258 Chess 259. 259 Chess 260. 260 Chess 261. 261 Chess 262. 262 Chess 263. 263 Chess 264. 264 Chess 265. 265 Chess 266. 266 Chess 267. 267 Chess 268. 268 Chess 269. 269 Chess 270. 270 Chess 271. 271 Chess 272. 272 Chess 273. 273 Chess 274. 274 Chess 275. 275 Chess 276. 276 Chess 277. 277 Chess 278. 278 Chess 279. 279 Chess 280. 280 Chess 281. 281 Chess 282. 282 Chess 283. 283 Chess 284. 284 Chess 285. 285 Chess 286. 286 Chess 287. 287 Chess 288. 288 Chess 289. 289 Chess 290. 290 Chess 291. 291 Chess 292. 292 Chess 293. 293 Chess 294. 294 Chess 295. 295 Chess 296. 296 Chess 297. 297 Chess 298. 298 Chess 299. 299 Chess 300. 300 Chess 301. 301 Chess 302. 302 Chess 303. 303 Chess 304. 304 Chess 305. 305 Chess 306. 306 Chess 307. 307 Chess 308. 308 Chess 309. 309 Chess 310. 310 Chess 311. 311 Chess 312. 312 Chess 313. 313 Chess 314. 314 Chess 315. 315 Chess 316. 316 Chess 317. 317 Chess 318. 318 Chess 319. 319 Chess 320. 320 Chess 321. 321 Chess 322. 322 Chess 323. 323 Chess 324. 324 Chess 325. 325 Chess 326. 326 Chess 327. 327 Chess 328. 328 Chess 329. 329 Chess 330. 330 Chess 331. 331 Chess 332. 332 Chess 333. 333 Chess 334. 334 Chess 335. 335 Chess 336. 336 Chess 337. 337 Chess 338. 338 Chess 339. 339 Chess 340. 340 Chess 341. 341 Chess 342. 342 Chess 343. 343 Chess 344. 344 Chess 345. 345 Chess 346. 346 Chess 347. 347 Chess 348. 348 Chess 349. 349 Chess 350. 350 Chess 351. 351 Chess 352. 352 Chess 353. 353 Chess 354. 354 Chess 355. 355 Chess 356. 356 Chess 357. 357 Chess 358. 358 Chess 359. 359 Chess 360. 360 Chess 361. 361 Chess 362. 362 Chess 363. 363 Chess 364. 364 Chess 365. 365 Chess 366. 366 Chess 367. 367 Chess 368. 368 Chess 369. 369 Chess 370. 370 Chess 371. 371 Chess 372. 372 Chess 373. 373 Chess 374. 374 Chess 375. 375 Chess 376. 376 Chess 377. 377 Chess 378. 378 Chess 379. 379 Chess 380. 380 Chess 381. 381 Chess 382. 382 Chess 383. 383 Chess 384. 384 Chess 385. 385 Chess 386. 386 Chess 387. 387 Chess 388. 388 Chess 389. 389 Chess 390. 390 Chess 391. 391 Chess 392. 392 Chess 393. 393 Chess 394. 394 Chess 395. 395 Chess 396. 396 Chess 397. 397 Chess 398. 398 Chess 399. 399 Chess 400. 400 Chess 401. 401 Chess 402. 402 Chess 403. 403 Chess 404. 404 Chess 405. 405 Chess 406. 406 Chess 407. 407 Chess 408. 408 Chess 409. 409 Chess 410. 410 Chess 411. 411 Chess 412. 412 Chess 413. 413 Chess 414. 414 Chess 415. 415 Chess 416. 416 Chess 417. 417 Chess 418. 418 Chess 419. 419 Chess 420. 420 Chess 421. 421 Chess 422. 422 Chess 423. 423 Chess 424. 424 Chess 425. 425 Chess 426. 426 Chess 427. 427 Chess 428. 428 Chess 429. 429 Chess 430. 430 Chess 431. 431 Chess 432. 432 Chess 433. 433 Chess 434. 434 Chess 435. 435 Chess 436. 436 Chess 437. 437 Chess 438. 438 Chess 439. 439 Chess 440. 440 Chess 441. 441 Chess 442. 442 Chess 443. 443 Chess 444. 444 Chess 445. 445 Chess 446. 446 Chess 447. 447 Chess 448. 448 Chess 449. 449 Chess 450. 450 Chess 451. 451 Chess 452. 452 Chess 453. 453 Chess 454. 454 Chess 455. 455 Chess 456. 456 Chess 457. 457 Chess 458. 458 Chess 459. 459 Chess 460. 460 Chess 461. 461 Chess 462. 462 Chess 463. 463 Chess 464. 464 Chess 465. 465 Chess 466. 466 Chess 467. 467 Chess 468. 468 Chess 469. 469 Chess 470. 470 Chess 471. 471 Chess 472. 472 Chess 473. 473 Chess 474. 474 Chess 475. 475 Chess 476. 476 Chess 477. 477 Chess 478. 478 Chess 479. 479 Chess 480. 480 Chess 481. 481 Chess 482. 482 Chess 483. 483 Chess 484. 484 Chess 485. 485 Chess 486. 486 Chess 487. 487 Chess 488. 488 Chess 489. 489 Chess 490. 490 Chess 491. 491 Chess 492. 492 Chess 493. 493 Chess 494. 494 Chess 495. 495 Chess 496. 496 Chess 497. 497 Chess 498. 498 Chess 499. 499 Chess 500. 500 Chess 501. 501 Chess 502. 502 Chess 503. 503 Chess 504. 504 Chess 505. 505 Chess 506. 506 Chess 507. 507 Chess 508. 508 Chess 509. 509 Chess 510. 510 Chess 511. 511 Chess 512. 512 Chess 513. 513 Chess 514. 514 Chess 515. 515 Chess 516. 516 Chess 517. 517 Chess 518. 518 Chess 519. 519 Chess 520. 520 Chess 521. 521 Chess 522. 522 Chess 523. 523 Chess 524. 524 Chess 525. 525 Chess 526. 526 Chess 527. 527 Chess 528. 528 Chess 529. 529 Chess 530. 530 Chess 531. 531 Chess 532. 532 Chess 533. 533 Chess 534. 534 Chess 535. 535 Chess 536. 536 Chess 537. 537 Chess 538. 538 Chess 539. 539 Chess 540. 540 Chess 541. 541 Chess 542. 542 Chess 543. 543 Chess 544. 544 Chess 545. 545 Chess 546. 546 Chess 547. 547 Chess 548. 548 Chess 549. 549 Chess 550. 550 Chess 551. 551 Chess 552. 552 Chess 553. 553 Chess 554. 554 Chess 555. 555 Chess 556. 556 Chess 557. 557 Chess 558. 558 Chess 559. 559 Chess 560. 560 Chess 561. 561 Chess 562. 562 Chess 563. 563 Chess 564. 564 Chess 565. 565 Chess 566. 566 Chess 567. 567 Chess 568. 568 Chess 569. 569 Chess 570. 570 Chess 571. 571 Chess 572. 572 Chess 573. 573 Chess 574. 574 Chess 575. 575 Chess 576. 576 Chess 577. 577 Chess 578. 578 Chess 579. 579 Chess 580. 580 Chess 581. 581 Chess 582. 582 Chess 583. 583 Chess 584. 584 Chess 585. 585 Chess 586. 586 Chess 587. 587 Chess 588. 588 Chess 589. 589 Chess 590. 590 Chess 591. 591 Chess 592. 592 Chess 593. 593 Chess 594. 594 Chess 595. 595 Chess 596. 596 Chess 597. 597 Chess 598. 598 Chess 599. 599 Chess 600. 600 Chess 601. 601 Chess 602. 602 Chess 603. 603 Chess 604. 604 Chess 605. 605 Chess 606. 606 Chess 607. 607 Chess 608. 608 Chess 609. 609 Chess 610. 610 Chess 611. 611 Chess 612. 612 Chess 613. 613 Chess 614. 614 Chess 615. 615 Chess 616. 616 Chess 617. 617 Chess 618. 618 Chess 619. 619 Chess 620. 620 Chess 621. 621 Chess 622. 622 Chess 623. 623 Chess 624. 624 Chess 625. 625 Chess 626. 626 Chess 627. 627 Chess 628. 628 Chess 629. 629 Chess 630. 630 Chess 631. 631 Chess 632. 632 Chess 633. 633 Chess 634. 634 Chess 635. 635 Chess 636. 636 Chess 637. 637 Chess 638. 638 Chess 639. 639 Chess 640. 640 Chess 641. 641 Chess 642. 642 Chess 643. 643 Chess 644. 644 Chess 645. 645 Chess 646. 646 Chess 647. 647 Chess 648. 648 Chess 649. 649 Chess 650. 650 Chess 651. 651 Chess 652. 652 Chess 653. 653 Chess 654. 654 Chess 655. 655 Chess 656. 656 Chess 657. 657 Chess 658. 658 Chess 659. 659 Chess 660. 660 Chess 661. 661 Chess 662. 662 Chess 663. 663 Chess 664. 664 Chess 665. 665 Chess 666. 666 Chess 667. 667 Chess 668. 668 Chess 669. 669 Chess 670. 670 Chess 671. 671 Chess 672. 672 Chess 673. 673 Chess 674. 674 Chess 675. 675 Chess 676. 676 Chess 677. 677 Chess 678. 678 Chess 679. 679 Chess 680. 680 Chess 681. 681 Chess 682. 682 Chess 683. 683 Chess 684. 684 Chess 685. 685 Chess 686. 686 Chess 687. 687 Chess 688. 688 Chess 689. 689 Chess 690. 690 Chess 691. 691 Chess 692. 692 Chess 693. 693 Chess 694. 694 Chess 695. 695 Chess 696. 696 Chess 697. 697 Chess 698. 698 Chess 699. 699 Chess 700. 700 Chess 701. 701 Chess 702. 702 Chess 703. 703 Chess 704. 704 Chess 705. 705 Chess 706. 706 Chess 707. 707 Chess 708. 708 Chess 709. 709 Chess 710. 710 Chess 711. 711 Chess 712. 712 Chess 713. 713 Chess 714. 714 Chess 715. 715 Chess 716. 716 Chess 717. 717 Chess 718. 718 Chess 719. 719 Chess 720. 720 Chess 721. 721 Chess 722. 722 Chess 723. 723 Chess 724. 724 Chess 725. 725 Chess 726. 726 Chess 727. 727 Chess 728. 728 Chess 729. 729 Chess 730. 730 Chess 731. 731 Chess 732. 732 Chess 733. 733 Chess 734. 734 Chess 735. 735 Chess 736. 736 Chess 737. 737 Chess 738. 738 Chess 739. 739 Chess 740. 740 Chess 741. 741 Chess 742. 742 Chess 743. 743 Chess 744. 744 Chess 745. 745 Chess 746. 746 Chess 747. 747 Chess 748. 748 Chess 749. 749 Chess 750. 750 Chess 751. 751 Chess 752. 752 Chess 753. 753 Chess 754. 754 Chess 755. 755 Chess 756. 756 Chess 757. 757 Chess 758. 758 Chess 759. 759 Chess 760. 760 Chess 761. 761 Chess 762. 762 Chess 763. 763 Chess 764. 764 Chess 765. 765 Chess 766. 766 Chess 767. 767 Chess 768. 768 Chess 769. 769 Chess 770. 770 Chess 771. 771 Chess 772. 772 Chess 773. 773 Chess 774. 774 Chess 775. 775 Chess 776. 776 Chess 777. 777 Chess 778. 778 Chess 779. 779 Chess 780. 780 Chess 781. 781 Chess 782. 782 Chess 783. 783 Chess 784. 784 Chess 785. 785 Chess 786. 786 Chess 787. 787 Chess 788. 788 Chess 789. 789 Chess 790. 790 Chess 791. 791 Chess 792. 792 Chess 793. 793 Chess 794. 794 Chess 795. 795 Chess 796. 796 Chess 797. 797 Chess 798. 798 Chess 799. 799 Chess 800. 800 Chess 801. 801 Chess 802. 802 Chess 803. 803 Chess 804. 804 Chess 805. 805 Chess 806. 806 Chess 807. 807 Chess 808. 808 Chess 809. 809 Chess 810. 810 Chess 811. 811 Chess 812. 812 Chess 813. 813 Chess 814. 814 Chess 815. 815 Chess 816. 816 Chess 817. 817 Chess 818. 818 Chess 819. 819 Chess 820. 820 Chess 821. 821 Chess 822. 822 Chess 823. 823 Chess 824. 824 Chess 825. 825 Chess 826. 826 Chess 827. 827 Chess 828. 828 Chess 829. 829 Chess 830. 830 Chess 831. 831 Chess 832. 832 Chess 833. 833 Chess 834. 834 Chess 835. 835 Chess 836. 836 Chess 837. 837 Chess 838. 838 Chess 839. 839 Chess 840. 840 Chess 841. 841 Chess 842. 842 Chess 843. 843 Chess 844. 844 Chess 845. 845 Chess 846. 846 Chess 847. 847 Chess 848. 848 Chess 849. 849 Chess 850. 850 Chess 851. 851 Chess 852. 852 Chess 853. 853 Chess 854. 854 Chess 855. 855 Chess 856. 856 Chess 857. 857 Chess 858. 858 Chess 859. 859 Chess 860. 860 Chess 861. 861 Chess 862. 862 Chess 863. 863 Chess 864. 864 Chess 865. 865 Chess 866. 866 Chess 867. 867 Chess 868. 868 Chess 869. 869 Chess 870. 870 Chess 871. 871 Chess 872. 872 Chess 873. 873 Chess 874. 874 Chess 875. 875 Chess 876. 876 Chess 877. 877 Chess 878. 878 Chess 879. 879 Chess 880. 880 Chess 881. 881 Chess 882. 882 Chess 883. 883 Chess 884. 884 Chess 885. 885 Chess 886. 886 Chess 887. 887 Chess 888. 888 Chess 889. 889 Chess 890. 890 Chess 891. 891 Chess 892. 892 Chess 893. 893 Chess 894. 894 Chess 895. 895 Chess 896. 896 Chess 897. 897 Chess 898. 898 Chess 899. 899 Chess 900. 900 Chess 901. 901 Chess 902. 902 Chess 903. 903 Chess 904. 904 Chess 905. 905 Chess 906. 906 Chess 907. 907 Chess 908. 908 Chess 909. 909 Chess 910. 910 Chess 911. 911 Chess 912. 912 Chess 913. 913 Chess 914. 914 Chess 915. 915 Chess 916. 916 Chess 917. 917 Chess 918. 918 Chess 919. 919 Chess 920. 920 Chess 921. 921 Chess 922. 922 Chess 923. 923 Chess 924. 924 Chess 925. 925 Chess 926. 926 Chess 927. 927 Chess 928. 928 Chess 929. 929 Chess 930. 930 Chess 931. 931 Chess 932. 932 Chess 933. 933 Chess 934. 934 Chess 935. 935 Chess 936. 936 Chess 937. 937 Chess 938. 938 Chess 939. 939 Chess 940. 940 Chess 941. 941 Chess 942. 942 Chess 943. 943 Chess 944. 944 Chess 945. 945 Chess 946. 946 Chess 947. 947 Chess 948. 948 Chess 949. 949 Chess 950. 950 Chess 951. 951 Chess 952. 952 Chess 953. 953 Chess 954. 954 Chess 955. 955 Chess 956. 956 Chess 957. 957 Chess 958. 958 Chess 959. 959 Chess 960. 960 Chess 961. 961 Chess 962. 962 Chess 963. 963 Chess 964. 964 Chess 965. 965 Chess 966. 966 Chess 967. 967 Chess 968. 968 Chess 969. 969 Chess 970. 970 Chess 971. 971 Chess 972. 972 Chess 973. 973 Chess 974. 974 Chess 975. 975 Chess 976. 976 Chess 977. 977 Chess 978. 978 Chess 979. 979 Chess 980. 980 Chess 981. 981 Chess 982. 982 Chess 983. 983 Chess 984. 984 Chess 985. 985 Chess 986. 986 Chess 987. 987 Chess 988. 988 Chess 989. 989 Chess 990. 990 Chess 991. 991 Chess 992. 992 Chess 993. 993 Chess 994. 994 Chess 995. 995 Chess 996. 996 Chess 997. 997 Chess 998. 998 Chess 999. 999 Chess 1000. 1000 Chess 1001. 1001 Chess 1002. 1002 Chess 1003. 1003 Chess 1004. 1004 Chess 1005. 1005 Chess 1006. 1006 Chess 1007. 1007 Chess 1008. 1008 Chess 1009. 1009 Chess 1010. 1010 Chess 1011. 1011 Chess 1012. 1012 Chess 1013. 1013 Chess 1014. 1014 Chess 1015. 1015 Chess 1016. 1016 Chess 1017. 1017 Chess 1018. 1018 Chess 1019. 1019 Chess 1020. 1020 Chess 1021. 1021 Chess 1022. 1022 Chess 1023. 1023 Chess 1024. 1024 Chess 1025. 1025 Chess 1026. 1026 Chess 1027. 1027 Chess 1028. 1028 Chess 1029. 1029 Chess 1030. 1030 Chess 1031. 1031 Chess 1032. 1032 Chess 1033. 1033 Chess 1034. 1034 Chess 1035. 1035 Chess 1036. 1036 Chess 1037. 1037 Chess 1038. 1038 Chess 1039. 1039 Chess 1040. 1040 Chess 1041. 1041 Chess 1042. 1042 Chess 1043. 1043 Chess 1044. 1044 Chess 1045. 1045 Chess 1046. 1046 Chess 1047. 1047 Chess 1048. 1048 Chess 1049. 1049 Chess 1050. 1050 Chess 1051. 1051 Chess 1052. 1052 Chess 1053. 1053 Chess 1054. 1054 Chess 1055. 1055 Chess 1056. 1056 Chess 1057. 1057 Chess 1058. 1058 Chess 1059. 1059 Chess 1060. 1060 Chess 1061. 1061 Chess 1062. 1062 Chess 1063. 1063 Chess 1064. 1064 Chess 1065. 1065 Chess 1066. 1066 Chess 1067. 1067 Chess 1068. 10